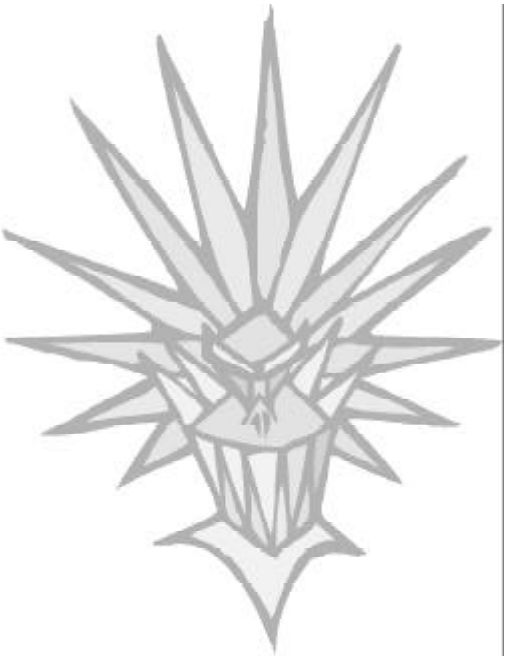
Das Buch der Isthak



Das Dämonenreich im ewigen Eis

Die Geschichte des Dämonenreiches von Isthak ist eine viel ältere als die des Imperiums der Menschen. Seit Äonen existieren in den Eiswüsten dunkle Mächte, deren Zentrum in der sagenumwobenen Stadt Xeribodai liegen soll, der Heimstatt des furchtbaren Eisdämonen Xeribulos Dan Hurrorcon. Unter dem Einfluß der magischen Aura dieses übermächtigen Wesens entwickelte sich weit ab von jeglicher Zivilisation ein Schreckensreich, dessen gefährliche und menschenfeindliche Bewohner ständig versuchen, ihren Einflußbereich zu vergrößern und neues Land für sich zu gewinnen.

Isthaks Geschichte beginnt zur Blütezeit der elfischen Hochkultur und eines seit Jahrtausenden andauernden Friedens zwischen allen Rassen des großen Kontinents. S h-Karath, dem Fürsten der Vernichtung und mächtigsten der Dämonenfürsten, sah dies mit wachsender Verärgerung. Um die Harmonie zu zerstören und Chaos und Untergang über das Land zu bringen, sandte der finstere Herrscher seine Söhne Xeribulos Dan Hurrorcon, den Dämon des Eises, und K rak Than, den grausamen Beherrscher des Feuers, auf die Welt. Während der Feuerdämon in den weiten Wäldern und Steppen des Südens sein zerstörerisches Flammenwerk begann, wanderte der mächtige Xeribulos nach Norden und breitete seinen Eismantel über die fruchtbaren Weidegründe und elfischen Siedlungen aus. Der Grundstein für das Dämonenreich war gelegt. Viele Elfen und Angehörige anderer Rassen starben in den nächsten Jahren unter der Hand der Kreaturen. Die, die dem Terror entkamen, mußten Hab und Gut zurücklassen und konnten oft nur ihr nacktes Leben retten.

Die Elfenfürsten beschlossen nun, dem Vernichtungswerk ein Ende zu setzen und entsandten ihre größten Helden und Magiekundigen in den Kampf mit den Dämonen. Der Mut und die Unnachgiebigkeit der elfischen Recken sollte sich am Ende gegen die tödliche Zerstörungswut der Höllenwesen durchsetzen, und so gelang es, die Dämonen mit der Hilfe mächtiger Elementarschwerter zu bannen. Damit das Band zwischen S h-Karath und seinen Söhnenauf Dauer durchtrennt bleiben sollte, wirkten die Elfenmagier gewaltige Bannzauber. Als der Fürst der Vernichtung merkte, daß seine Pläne durchkreuzt waren und sein Einfluß zu schwinden begann, tat er einen letzten verzweifelten Versuch, um doch noch über die Elfen siegen zu können. Er verfluchte ein einzelnes neugeborenes Kind, das aus einer Liaison zwischen einem Menschen und einer Elfenfrau entstammte.

Dieses Kind, Rhagai, sollte auf ewig den schwarzen Stachel des Hasses in seinem Herzen tragen, und seine Aufgabe sollte es werden, Zwietracht zwischen den Völkern zu säen. Rhagais Geschichte ist an anderer Stelle aufgezeichnet worden und soll hier nicht erzählt werden. Nur soviel sei gesagt: Es gelang ihm mit der Hilfe menschlicher Magier den Bann des Xeribulos aufzuheben und diesen zu befreien, wobei die magischen Elementarschwerter zerbarsten. Doch aus deren Resten entstand Sardasil, jener sagenumwobene Anderthalbhänder, der später zum Machtsymbol des Imperiums der Menschen werden sollte.

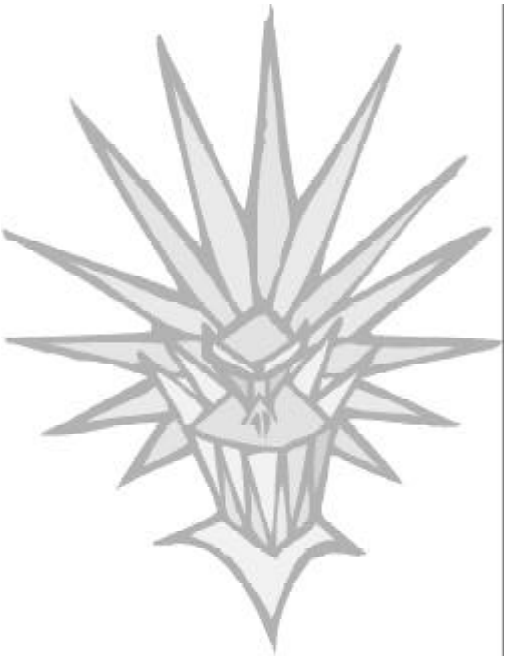
Valareth, der Elfenprinz, nahm das Schwert und zog gegen den Xeribulos in die Schlacht. Zwar gelang es ihm, den Eisdämonen entscheidend zu schwächen, doch fand er bei diesem Unterfangen selbst den Tod. Der Xeribulos brauchte Jahrhunderte, um sich von seinen schweren Wunden zu erholen, doch wuchs seine Macht wieder, dank der unermüdlichen Hilfe seiner Untergebenen, die ihm ungezählte Menschenopfer darbrachten.

ISTHAK

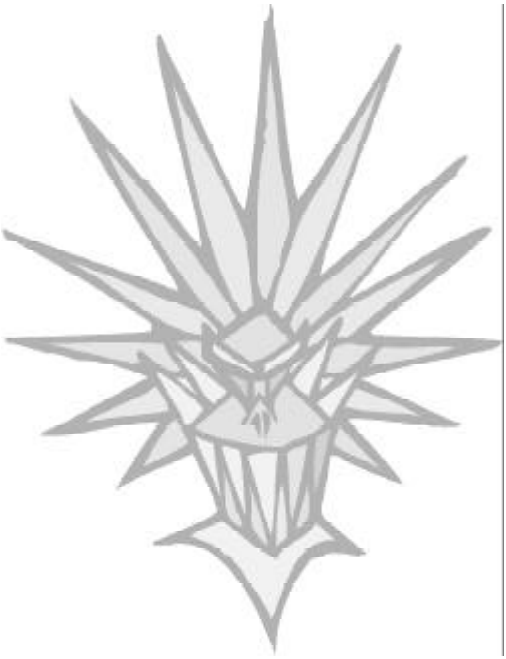
Im Schutze der Dämonengrube von Xeribodai und gestärkt durch einen nicht versiegenden Strom Blutes unschuldiger Menschen, bereitet sich der Eisdämon nun auf seine Wiedergeburt vor.

Über die Bewohner des Eisreiches gibt es die absonderlichsten Berichte, die sich die Menschen oft nur hinter vorgehaltener Hand erzählen. Gewiß ist, daß sehr unterschiedliche Rassen das Land im Norden bewohnen, die jedoch einen gemeinsamen Wesenszug besitzen: den abgrundtiefen Haß auf alles Menschliche. Jede Rasse stellt einen sogenannten Eisfürsten, der dem Xeribulos ewige Treue schwören muß. Wanderer, die lebend aus den Eiswüsten zurückkehrten, berichten von allerlei bösartigen Kreaturen, die in der Unwegsamkeit dieser feindlichen Eiswelt auf Opfer lauern.

Doch neben unheiligen Wesen wie Eishexen, Tiermenschen und scheußlichen Dämonenzöglingen findet man im Reiche der Isthak auch abtrünnige Menschen, wie jenen Verräter Fraiz Alkaldo, die ihre eigene Macht durch den Pakt mit den finsteren Mächten vergrößern wollen. Es ist nicht zu verleugnen, daß Isthak seine Expansion immer stärker fortsetzt und die Grenzen zum menschlichen Imperium mit seinen Höllenkreaturen überschreitet, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Setzt sich diese schlimme Entwicklung weiter fort, so ist es um den Fortbestand des Imperiums schlecht bestellt.



Die Einheiten der Isthak Armee



Die Eigenschaftensymbole und ihre Bedeutung

Nahkampfstärke

Panzerung

Beweglichkeit

Moral

Fernkampfstärke

Schadenspunkte (Einzelfiguren, Gerät)

Geschützstärke

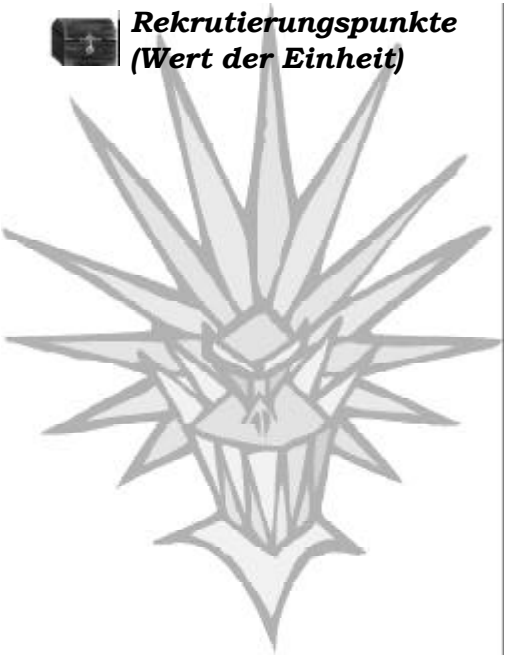
Die Einheitensymbole und ihre Bedeutung

Anführer

Standartenträger

Musiker

Rekrutierungspunkte (Wert der Einheit)



Gefolge der Ritter (MENSCHEN)

200

11

Die Gefolgsleute der Ritterschaft vom Orden der Reinigenden Finsternis sind Halunken, skrupellose Söldner und Verbrecher, die früher dem Imperium dienten. Sie haben keine Ehre und kämpfen für den, der sie am besten bezahlt.

Ordenskrieger der Reinigenden Finsternis (MENSCHEN)

270

8

Die Ordenskrieger Isthaks sind ihren imperialen Widersachern in Sachen Ausrüstung und Bewaffnung zumindest gleichwertig, doch sind Disziplin und Moral bei diesen dunklen Kriegern nicht so stark ausgeprägt wie bei den imperialen Truppen.

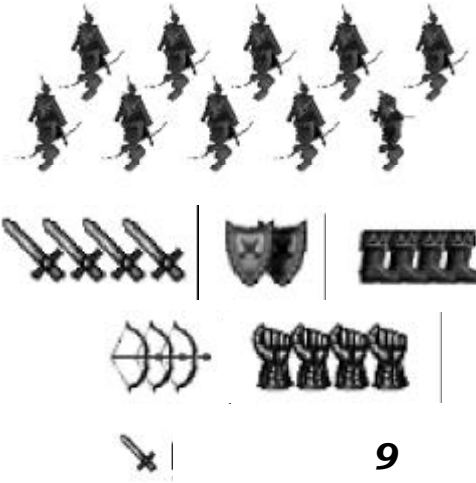
Ordensritter der Reinigenden Finsternis (MENSCHEN)

310

8

Die Ordensritter Isthaks sind ihren imperialen Widersachern in Sachen Ausrüstung und Bewaffnung zumindest gleichwertig, doch sind Disziplin und Moral bei diesen dunklen Rittern nicht so stark ausgeprägt wie bei den imperialen Truppen.

Schneebarbaren (MENSCHEN)



280

9

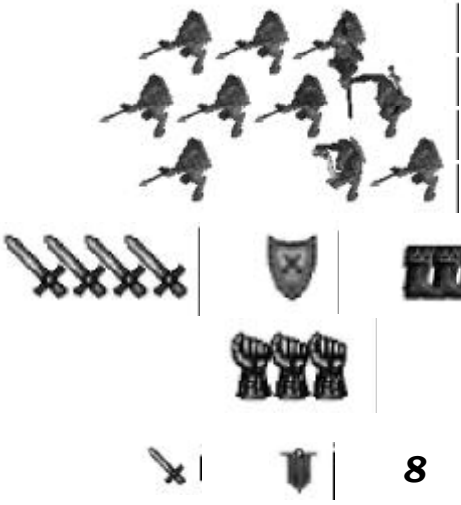
Die Schneebarbaren lassen sich in Zeiten der Not von den Eisfürsten als Söldner anwerben und erhalten für ihre Kriegsdienste Lebensmittel. Sie sind mit einer Lederrüstung gepanzert und tragen Kurzbogen und Schwert als Waffe.

Skartraks Faust (MENSCHEN)

30

Skartraks Faust ist benannt nach dem grausamen Erzdämonen und wurde von abtrünnigen Menschen konstruiert. Es handelt sich um einen Mörser, der Stein- und Brandgeschosse abfeuern kann.

Tiermenschen mit Speer (TIERMENSCHEN)

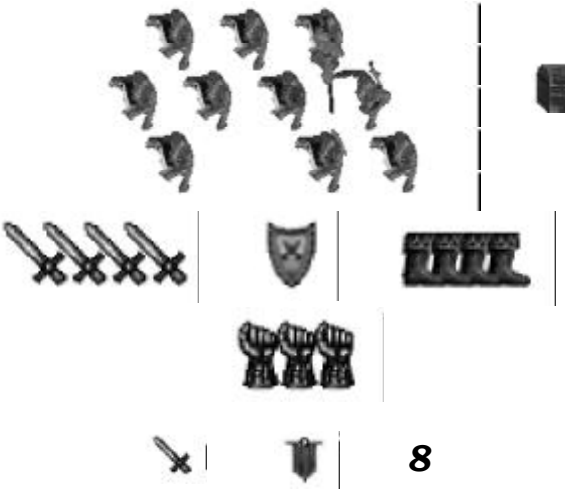


100

8

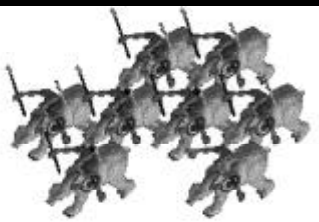
Diese einfachen Fußtruppen sind mit einem Speer ausgestattet. Für Rüstungen haben sie keine Verwendung, bestenfalls sind sie in Lumpen gehüllt. Aufgrund ihrer Stärke und Wildheit haben sie eine hohe Kampfkraft.

Tiermenschen mit Handwaffen (TIERMENSCHEN)



Diese einfachen Fußtruppen sind mit zwei Handwaffen ausgestattet. Für Rüstungen haben sie keine Verwendung, bestenfalls sind sie in Lumpen gehüllt. Aufgrund ihrer Stärke und Wildheit haben sie eine hohe Kampfkraft.

Eisbärenreiter (TIERMENSCHEN)

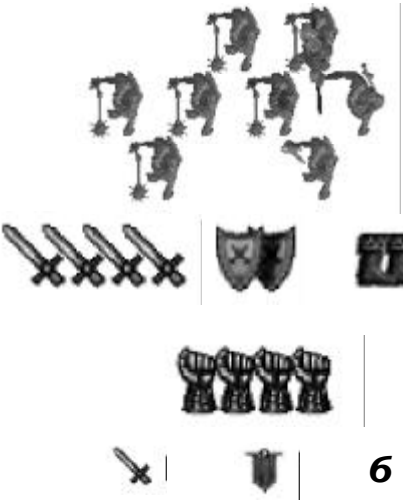


170

7

Die Eisbärenreiter sind Tiermenschen, die - mit Speer und Schild bewaffnet - auf mächtigen Eisbären in die Schlacht ziehen. Zwar sind die Reiter in ihrer Kampfkraft nicht zu unterschätzen, doch die wirkliche Gefahr geht von den Reittieren aus, die mit animalischer Urgewalt auf alles Lebendige losgehen.

Gepanzerte Tiermenschen (TIERMENSCHEN)



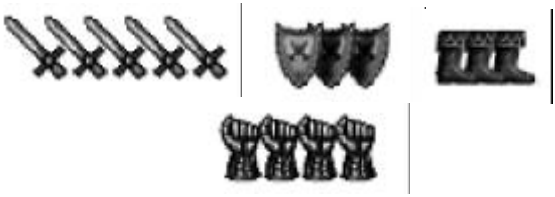
120

6

Die schweren Fußtruppen der Tiermenschenarmee werden durch die gepanzerten Tiermenschen gebildet. Sie tragen Rüstungen, wenn diese auch meistens schadhaft sind und verfügen über beidhändige Hiebwaffen, die im Nahkampf eine echte Bedrohung darstellen.

Brüder des Eislords (TIERMENSCHEN)

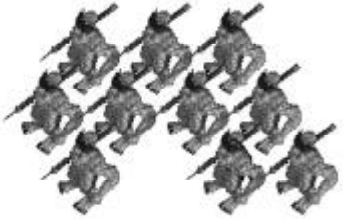
210



6

Die Brüder des Eislords stellen die Leibgarde für den Eisfürsten der Tiermenschen. Die Einheit ist für Tiermenschenverhältnisse gut gepanzert und verfügt über eine immense Stärke, die bei der Verwendung beidhändiger Hiebwaffen zum Ausdruck kommt.

Schneetrolle (TIERMENSCHEN)

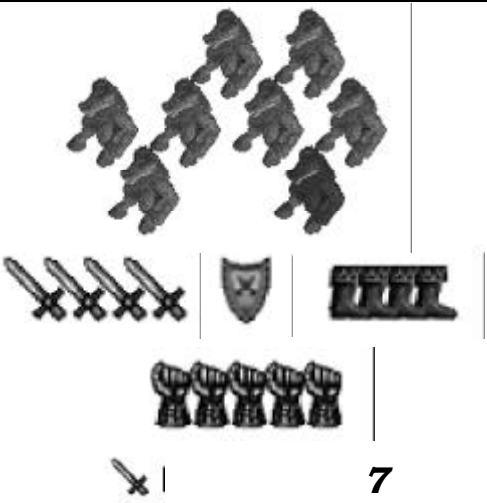


250

7

Schneetrolle sind häufig mit Tiermenschen zusammen anzutreffen. Sie sind meist mit beidhändigen Waffen ausgestattet und tragen keinerlei Rüstung. Durch verschneites und vereistes Terrain bewegen sich die ansonsten eher trägen Wesen überraschend behende.

Tierberserker (TIERMENSCHEN)

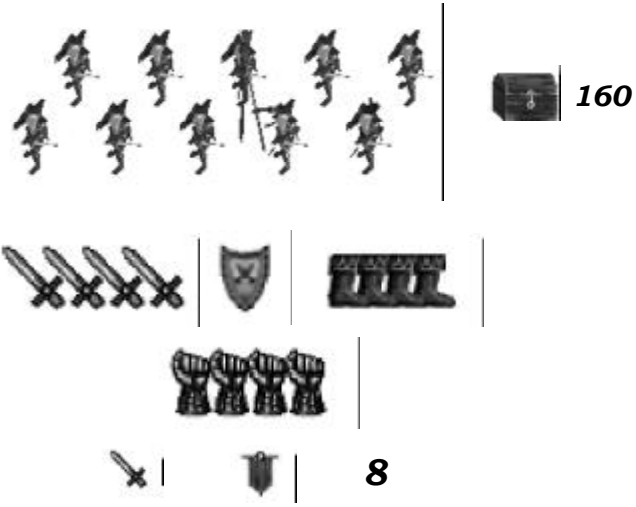


170

7

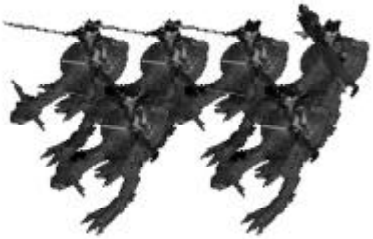
Tierberserker sind deutlich größer als normale Tiermenschen. Ihre Dummheit und ihr Blutdurst sind unglaublich groß. Sie können weder mit Waffen noch mit Rüstungen etwas anfangen und dennoch sind sie mörderische Kreaturen, da sie sich mit einer wahren Urgewalt auf ihre Gegner stürzen.

Furien (EISHEXEN)



Die Furien bilden die Basis der Eishexenarmee. Sie tragen in jeder Hand eine mörderisch scharfe Waffe, mit der sie ihren Gegnern schreckliche Verletzungen beibringen können. Sie tragen keine Rüstungen und sind daher besonders beweglich und schnell.

Gargylenreiterinnen (EISHEXEN)

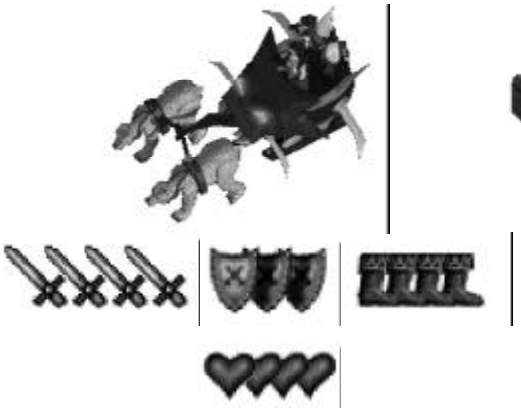


200

4

Gargylenreiterinnen sind leicht gepanzerte Eishexen, die über einen Schild verfügen. Sie tragen mächtige Sichelspeere und im Nahkampf verwenden sie Schwerter. Doch auch ihre Reittiere bilden mit ihren scharfen Zähnen eine nicht zu unterschätzende Gefahr.

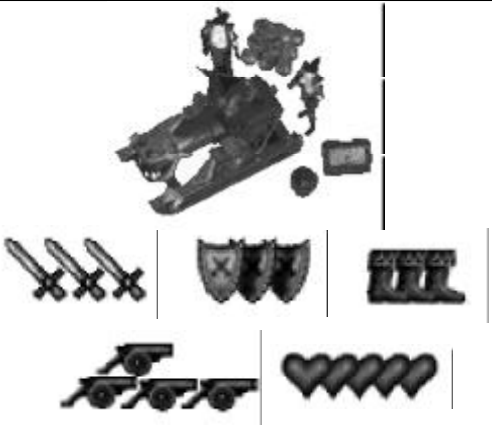
Kampfschlitten (EISHEXEN)



150

Der Kampfschlitten wird von zwei Eisbären gezogen und hat drei Eishexen als Besatzung. Zwar können sowohl Eisbären als auch die Besatzung kämpfen, doch als Hauptwaffe dienen die seitlich am Schlitten angebrachten, rasiermesserscharfen Sicheln.

Schneekanone (EISHEXEN)



300

Die Schneekanone ist im eigentlichen Sinne ein Mörser, da sie nur indirekt auf ein Ziel schießen kann. Schneekanonen sind gepanzerte Kriegsmaschinen, die bei Feldschlachten eingesetzt werden. Sie bestehen aus einem unbekannten, rötlich schimmernden Material und verschießen magisch gehärtete Eisbälle.

Eisriesenkrieger (EISRIESEN)

280

Eisriesenkrieger sind die wahren Giganten der Eiswüsten. Bis zu sieben Meter kann ein Eisriese messen und in der Regel bedient er sich im Kampfe eines gewaltigen Baumstammes und eines massiven Holzschildes. Eisriesen verfügen über gewaltige Kräfte und sind wahrlich furchterregende Gegner.

Skelettkrieger (UNTOTE)

30

9

Skelettkrieger sind Soldaten, die vor langer Zeit im Kampfe starben. Sie werden in der Regel auf alten Schlachtfeldern oder Friedhöfen wiederbelebt. Sie sind mit einem Sammelsurium an Handwaffen ausgerüstet, die schadhaft und verrostet sind. Als Panzerung verwenden sie Schilde und Rüstungsteile.

Skelettreiter (UNTOTE)

60

9

Skelettreiter sind leicht gepanzert und mit alten und schadhaften Waffen ausgerüstet. Ihre Reittiere sind ungepanzert und ebenso skelettiert wie die Reiter. Der Anblick einer solchen Einheit ist furchterregend.

Todesritter (UNTOTE)

160

7

Die Todesritter sind die wiederbelebten Überreste dessen, was nach einer Schlacht von gefallenen Ordensrittern der Reinigenden Finsternis übrigbleibt. Trotz ihres untoten Zustandes bleibt die Kampfkraft der ehemaligen Ordensritter erhalten.

Todesritter zu Pferd (UNTOTE)

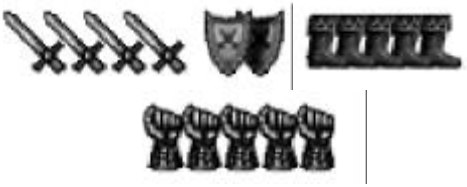
190

7

Todesritter zu Pferd sind die untoten Ordensritter der Reinigenden Finsternis, die in einer Schlacht gefallen und danach wiederbelebt worden sind. Sie sind annähernd so stark wie in ihrem früheren Zustand, nur deutlich langsamer in ihrem Tun.

Untoter Drache (UNTOTE)

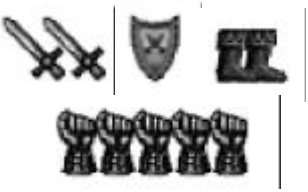
240



Die untoten Drachen stellen einen besonderen Frevel Isthaks dar. Einigen mächtigen Totenbeschwörern gelang es, die in der Westmark bestatteten imperialen Drachen wiederzubeleben und für die Zwecke Isthaks nutzbar zu machen. Der Drache existiert durch die Magie des ihn reitenden Totenbeschwörers.

Zombies (UNTOTE)

20



10

Zombies waren vor ihrer Wiederbelebung noch nicht so lange tot wie Skelette; die untoten Überreste haben deshalb noch ein menschenähnliches Aussehen. Sie sind ungepanzert und nicht sehr gut bewaffnet; der Kontakt mit dem Gebiß, den Klauen oder den Waffen der Zombies kann jedoch sehr gefährlich sein.

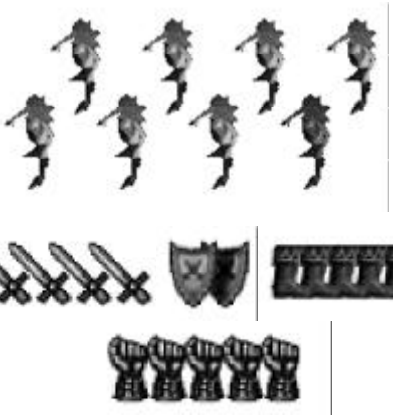
Balborgs (DÄMONEN)

130

8

Die Balborgs sind die tumbsten der Dämonenwesen und erinnern am ehesten an riesige Frösche. Sie wirken träge und eher möchte man über sie lachen, doch verfügen sie über mächtige Kiefer und eine große Sprungkraft. Und aus dem Lachen wird schnell Angst, wenn sie ihre Gegner auf dem Schlachtfeld verspeisen.

Töchter des Xeribulos (DÄMONEN)

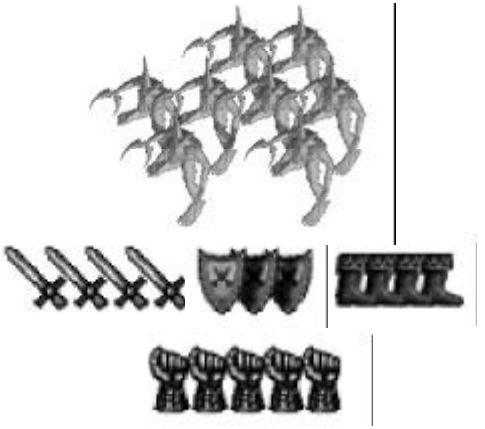


210

7

Nach alten Legenden sind die Töchter das Ergebnis einer Blutvermischung zwischen einem Eisdämon und einer Eishexe. Zwar sind sie den Eishexen ähnlich, doch wird ihre Haut von einer Kristallstruktur überzogen. Sie kämpfen mit scharfen, alles durchdringenden Krallen und sind tödliche Gegnerinnen.

Dai Re Coon (DÄMONEN)

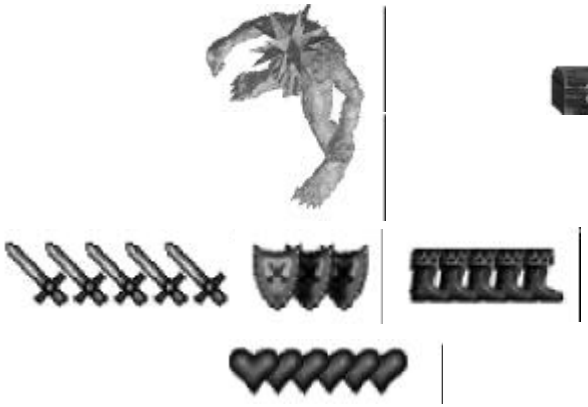


290

8

Die Dai Re Coon gehören zu den furchterregendsten Gegnern, denen man in der Schlacht begegnen kann. Über drei Meter messen die Kreaturen und ihre Haut ist mit Schuppen aus Eis bedeckt. Dem Angriff ihrer tödlichen Klauen entgehen nur die geschicktesten Kämpfer.

Wächter des Xeribulos (DÄMONEN)



330

Der Wächter des Xeribulos ist das gigantischste Dämonenwesen, dem der Wanderer in den Eiswüsten begegnen kann. Die Zerstörungskraft und Kampfeswut dieser fast neun Meter messenden Kreatur ist beispiellos.

Isthak Helden und Befehlshaber

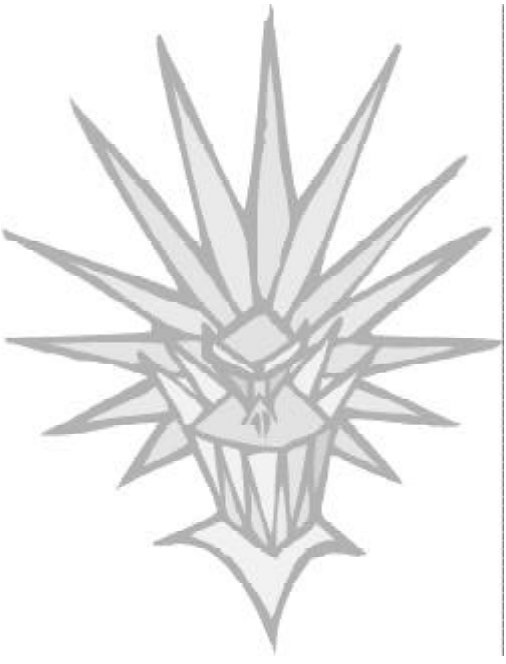
Helden und Befehlshaber der Isthak sind individuelle Charaktere, die sich einer Einheit ihrer jeweiligen Rasse anschließen können, um diese im Kampf zu verstärken, oder sie suchen ihr Kriegsglück auf eigene Faust. Prinzipiell gelten für Helden alle Eigenschaften normaler Einheiten. Je nach Erfahrungsstufe und individuellen Gegebenheiten sind Helden unterschiedlich stark im Kampf.

Die Erfahrungsstufe eines Helden wird mit einem Stern ( ) gekennzeichnet. Helden ab der Stufe 2 ( ) gelten als Befehlshaber. Die bloße Anwesenheit eines solchen Befehlshabers kann schon dafür sorgen, daß die Einheiten in seiner Nähe mit größerem Mut in den Kampf ziehen. Doch auch hier gilt, daß Befehlshaber nur Angehörige ihrer eigenen Rasse beeinflussen können.

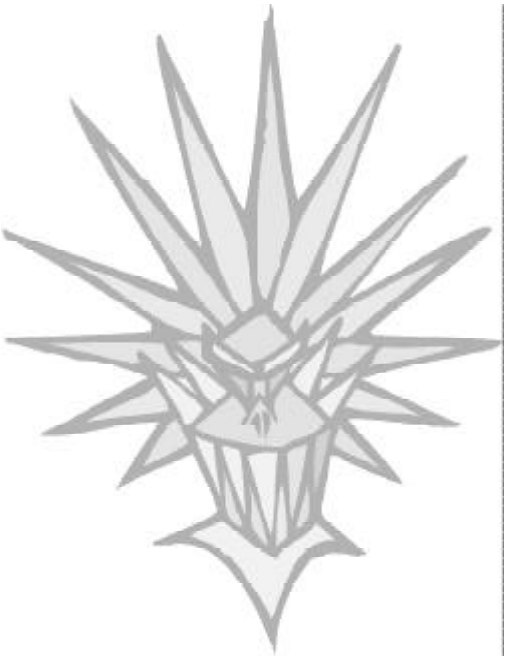
Magier

Die Isthak Magier sind die Meister der dunklen Kräfte. Je nach Typ (Schwarzmagier, Totenbeschwörer oder Eishexenmagierin) verfügen sie über unterschiedliche Sprüche. Während sich die Eishexen eher auf mächtige Elementarmagie verstehen, sind die Totenbeschwörer die Lenker und Erschaffer untoter Kriegerscharen.

Je höher die Erfahrungsstufe eines Magiers ist - sie wird durch das Symbol des Zauberstab angezeigt - desto mehr Sprüche stehen ihm zur Verfügung. Auch die Anzahl der Magiepunkte erhöht sich mit der steigenden Erfahrungsstufe.



Zaubersprüche



Schwarzmagier

Xeribulos Antlitz

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 2

Mit diesem Spruch lehrt man seine Feinde das Fürchten, erscheint doch Xeribulos dämonisches Antlitz. Dieser Anblick ist für normale Sterbliche nur schwer zu ertragen und oft fliehen sie in blanker Panik.

Xantarts Mantel

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 3

Ein Schwarzmagier, der sich mit Xantarts Mantel bedeckt, ist für eine Weile immun gegen die Auswirkungen von Feuer. Mit Hilfe dieses Spruches kann er dann sogar durch magische Flammenwände schreiten, ohne mit Schaden rechnen zu müssen.

Todesgriff

Magierklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 6

Wird der Todesgriff gewirkt, so schießen zwei magische schwarze Hände hervor, umklammern das Ziel und ziehen diesem Lebensenergie ab, die dann dem Magier zugeführt wird.

Schwarzmagier

Wahnsinn

Magierklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 6 (Einheit)/2 (Held)

Dies ist ein wirksamer Spruch, um feindliche Einheiten gegen sich selbst kämpfen zu lassen, nehmen doch für kurze Zeit die Mächte des Wahnsinns von ihnen Besitz.

Jäger des Xeribulos

Magierklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 7

Der Jäger des Xeribulos ist das, was Menschen einen Anführer der Dai Re Coon nennen. Dieser Dämon übertrifft seine Brüder mit seiner Kampfkraft und ist noch schrecklicher auf dem Schlachtfeld.

Schrecken der Abyss

Magierklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 9

Dieser Spruch läßt den Schrecken der Abyss auf die irdische Welt los. Der furchtbare Dämon vernichtet alles, was sich ihm in den Weg stellt. Verliert der Beschwörer die Kontrolle über dieses Wesen, so kann sich niemand innerhalb der Reichweite des Dämons in Sicherheit wiegen.

Schwarzmagier

Darszars Unbill

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 4

Nach dem Wirken des Spruches erscheint eine merkwürdig aussehende Gestalt aus dem Nichts. Was zunächst so harmlos wirkt, entpuppt sich als ein unangenehmes dämonisches Wesen, das den Namen Peindämon wahrlich verdient hat.

Skartraks Gelächter

Magierklasse: 3
Benötigte Magiepunkte: 10

Ertönt Skartraks Gelächter, so ist es meist um die magischen Eigenschaften eines Gegenstandes geschehen. So verwandelt sich selbst das mächtigste Zauberschwert in ein normales Stück Metall.

Melghurs Rache

Priesterklasse: 3
Benötigte Magiepunkte: 12

Dieser Spruch raubt einem feindlichen Magier Teile seiner magischen Fähigkeiten, so daß dessen Sprüche deutlich an Stärke verlieren.

Totenbeschwörer

Knöcherner Trutz

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 3

Mit diesem Spruch vergrößert der Totenbeschwörer die Standhaftigkeit der Untoten, und sie werden im Kampfe nicht mehr fliehen. Je häufiger der Zauber angewandt wird, desto stärker wird die Loyalität.

Schnelles Gebein

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 5

Schnelles Gebein verbessert die Kampffähigkeiten von untoten Einheiten im Nahkampf, denn der Spruch verdoppelt ihre Reaktionsgeschwindigkeit.

Schwarze Saat

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 5

Die Schwarze Saat ist dem Heerführer aus Isthak sehr dienlich, werden doch mit diesem Spruch neue Untote dem Schoß der Erde entrissen und auf das Schlachtfeld befördert. Niemand weiß, wieviele Untote erscheinen, wenn der Spruch gelingt.

Totenbeschwörer

Unheiliges Leben

Magierklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 4

Für eine kurze Zeit kann der Spruch Unheiliges Leben den Tod überwinden und einen gerade auf dem Schlachtfeld gefallenen Krieger wiederbeleben. Nach Ablauf dieser Frist reist dieser Krieger aber auf ewig in das Reich der Schatten.

Knochenschild

Magierklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 5

Mit dem Knochenschild werden untote Einheiten vor dem verdammten Knochenbann geschützt. Der Schutz hält die ganze Schlacht über an.

Besessenheit

Magierklasse: 3
Benötigte Magiepunkte: 12

Der Totenbeschwörer hat die Möglichkeit, das Kampfesglück zu beeinflussen, indem er die Ordensritter- und krieger der Reinigenden Finsternis besessen macht. Zwar müssen die Besessenen nach der Schlacht sterben, doch kämpfen sie in diesem Gefecht mit einer geradezu unmenschlichen Kraft und Wut.

Eishexen

Schnelle Kufen

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 1

Durch das Wirken dieses Zaubers wird verhindert, daß der Kampfschlitten während des Gefechtes stecken bleibt.

Purpurne Aura der Unverwundbarkeit

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 3 (Einheit)/1 (Eishexe)

Diese Aura verleiht den verzauberten Eishexenfurien oder einer einzelnen Eishexe eine magische Rüstung. Diese hält für eine kurze Zeit an und verbessert den Rüstungsschutz. Magische Waffen sind durch diesen Zauber nicht beeinträchtigt.

Eisiger Hauch

Magierklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 4

Der Eishauch kann auf jedes warmblütige Lebewesen fatale Auswirkungen haben. Der Spruch beschwört eine Eiswolke, welche sich unbarmherzig auf die Feinde herabsenkt.

Eishexen

Xeribulos Atem

Magierklasse: 2
Benötigte Magiepunkte: 5

Spricht eine Eishexe den Spruch, so fegt ein gewaltiger Schneesturm über das Schlachtfeld. In dem magischen Schneegestöber kann niemand weiter als 10 Schritte sehen und Drachen können weder starten noch landen.

Furienwut

Magierklasse: 1
Benötigte Magiepunkte: 2 (Einheit)/1 (Eishexe)

Wird eine Eishexe oder eine Gruppe von Furien mit diesem Spruch belegt, so versetzt er die Kreaturen in einen Zustand der blinden Wut mit dem Effekt, daß die Kampfkraft für einen kurzen Moment verdoppelt wird.

Shanfradas Hammer

Magierklasse: 3
Benötigte Magiepunkte: 3

Tobt ein Schneesturm über das Schlachtfeld, so kann dieser verheerende Zauberspruch gewirkt werden, der einen Feind mit einem Blitzschlag attackiert. Nur wenige vermögen es, diesem Angriff zu widerstehen.

Eishexen

Xeribulos Anrufung 1

Magierklasse: 3
Benötigte Magiepunkte: 2

Xeribulos Anrufung ist der mächtigste Zauber, der den Eishexen zur Verfügung steht. Dreimal muß Xeribulos von derselben Hexe angerufen werden.

Xeribulos Anrufung 2

Magierklasse: 3
Benötigte Magiepunkte: 2

Ist auch der zweite Teil des Spruches erfolgreich, so ist das Ziel fast erreicht.

Xeribulos Anrufung 3

Magierklasse: 3
Benötigte Magiepunkte: 2

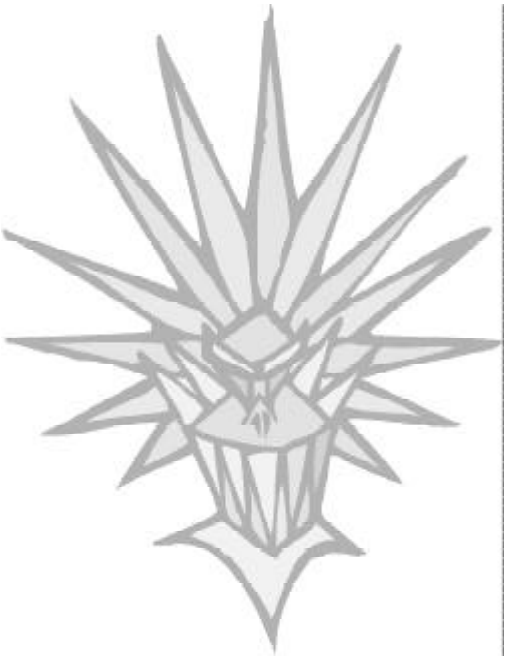
Nun zeigt der Erzdämon seine Kraft. Ein ganzer Landstrich verdunkelt sich unter furchtbarem Geheul, und wenn das Licht zurückkehrt, ist alles unter einer hohen Eis- und Schneedecke begraben.

Eishexen

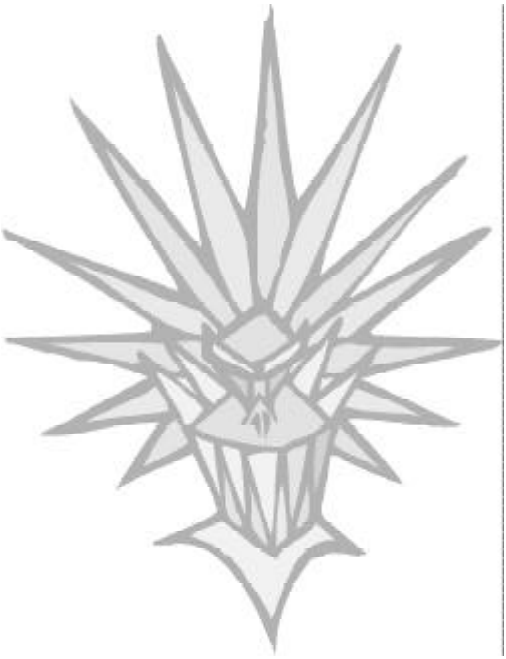
Eisiger Meister

Magierklasse: 3
Benötigte Magiepunkte: 10

Wird der Eisige Meister beschworen, so vertraut die Hexe auf die uralte Macht der elementaren Magie. Der Eisige Meister ist ein guter Kämpfer und wird viel Schrecken unter den Feinden verbreiten, doch wehe, wenn er außer Kontrolle gerät.



Magische Dinge



Banner der Betörung

Geeignet für: Eishexenfurien

Führen die Furien dieses Banner mit sich, so sind menschliche Einheiten schon fast dem Tode geweiht, lassen diese sich doch durch die magischen Runen betören und werden ihres Kampfeswillens beraubt. Stirbt die Standartenträgerin, verliert das Banner seine Macht.

Eisiger Speer

Geeignet für: Helden, Zauberer

Der eisige Speer mit seiner unglaublichen Reichweite von fast 90 Schritten und seiner magischen Durchschlagskraft ist eine schreckliche Waffe. Der Speer findet immer sein Ziel und niemand kann seiner Macht widerstehen.

Frostbringer

Geeignet für: Einheiten, Helden, Zauberer

Dieses magische Schwert stammt direkt aus Xeribodai und man spricht davon, daß es mit dem Blut des Xeribulos gehärtet wurde. Die dunkle Klinge durchschneidet jede Rüstung, als wäre sie ein Schneeball. Auch magische Rüstungen bieten keinen Schutz vor der Macht des Frostbringers..

Melghurs Amulett

Geeignet für: Untote Einheiten

Führt eine Horde von Untoten das Amulett ihres Meisters mit sich, so werden die Kreaturen niemals vor einem Gegner zurückweichen und entschlossen kämpfen, bis sie vernichtet sind.

Rhagais Stimme

Geeignet für: Tiermenschen-Einheiten

Der Kristall mit Rhagais Stimme verleiht den Tiermenschen Klugheit im Kampfe und unterdrückt die kannibalischen Triebe.

Ring der Zeit

Geeignet für: Helden, Zauberer

Der Ring der Zeit hält den Lauf der Zeit rings um den, der ihn verwendet, an, so daß er im Kampfe seine Gegner mehrfach attackieren kann. Doch braucht der Benutzer Ruhe zur Verwendung des Rings und auch die Wirkung ist nicht garantiert.

Trank der Stärke

Geeignet für: Helden, Zauberer

Der Trank der Stärke verleiht nach seiner Einnahme kurzfristig unglaubliche Kraft. Dieser Vorteil sollte sogleich genutzt werden, läßt die Wirkung doch fast so schnell wieder nach wie sie eingesetzt hat.

Artors Axt

Geeignet für: Helden

Die legendäre Axt Artors ist eine wahrlich meisterhafte Waffe. Einst geschmiedet von den Zwergen verleiht sie dem Träger eine wundersame Kampffertigkeit. Wer diese Streitaxt auf dem Schlachtfelde trägt, wird als ernster Gegner geachtet.

Banner des Mutes

Geeignet für: Einheiten mit Standartenträger

Glücklich sei die Einheit, deren Standartenträger die Runen des Mutes auf dem Banner führt. Solange das Banner weht, werden die angeführten Krieger Zuversicht in Kampfe zeigen.

Berserkerschwert

Geeignet für: Helden

Das mächtige Berserkerschwert dient dem Träger nicht nur mit seiner scharfen Klinge, sondern steigert diesen während der ganzen Schlacht in einen regelrechten Kampfesrausch.

Blaues Amulett

Geeignet für: Einheiten, Helden

In einem Umkreis von 10 Schritten verhindert das Blaue Amulett, eines der letzten Elfenartefakte, das Wirken von jeglicher Zaubersprüche. Magische Dinge sind von diesem Bann jedoch ausgeschlossen

Darraks Ring

Geeignet für: Helden, Zauberer

Oft schon war der Ring Darraks die letzte Rettung, kann dieser Ring doch ein Dimensionstor öffnen und so seinen Träger um bis zu 15 Schritte innerhalb eines Augenblickes teleportieren. Bleibt zu sagen, daß dies der letzte von 4 Teleportationsringen ist. Die übrigen drei sind durch Unfälle bei der Benutzung auf ewig verschwunden.

Gadanors Stab

Geeignet für: Zauberer

Der sagenumwobene Erzmagier Gadanor hinterließ viele Artefakte. Eines davon ist sein Stab, welcher dem magiekundigen Träger bei Gebrauch magische Energie zurückgeben kann. Es besteht jedoch auch die Gefahr, dem Stab Tribut zollen zu müssen und magische Energie zu verlieren.

Heiltrank

Geeignet für: Helden, Zauberer

Magische Heiltränke sind auf dem Schlachtfeld sehr begehrt, frischen sie doch angeschlagene Recken wieder auf.

Horn der Zerstörung

Geeignet für: Helden, Zauberer

Befindet sich der Träger dieses wundersamen Instruments nicht im Nahkampf, so kann er das Horn ertönen lassen. Durch den magischen Klang erleiden alle Einheiten innerhalb von 6 Schritten einen mentalen Angriff. Das Horn kann in jeder Schlacht nur einmal verwendet werden.

Magische Pfeile

Geeignet für: Einheiten, Helden, Zauberer

Diese sagenhafte Spruchrolle der Elfen macht es möglich, vor der Schlacht eine bestimmte Anzahl von Pfeilen für Bogen und Langbogen magisch aufzuladen. Für diese Pfeile stellen normale Rüstungen kein Hindernis dar.

Reif der Verwandlung

Geeignet für: Helden, Zauberer (ohne Panzerung)

Der Reif der Verwandlung ist ein absonderliches Ding. Streift der Träger den Reif über, so verwandelt er sich auf der Stelle in ein mächtiges und furchteregendes Ungeheuer. Die Dauer der Verwandlung ist nicht vorherzusagen, doch sicher ist, daß die Rückverwandlung sehr viel Kraft abverlangt.

Schwert der Behendigkeit

Geeignet für: Helden, Zauberer

Der Träger der Klinge wird überrascht sein, wie leicht diese zu führen ist. Dank der Behendigkeit sollte der Träger dieses Schwertes in einem Gefecht immer zuerst zuschlagen können.

Spiegelbild

Geeignet für: Helden, Zauberer

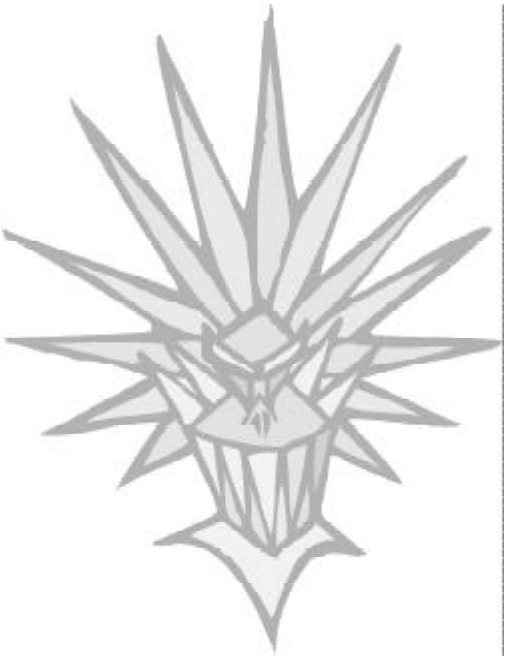
Wird der Stein von seinem Träger aktiviert, so erscheint aus dem Nichts ein Spiegelbild, welches dem Träger bis aufs Haar gleicht. Durch diesen Zauber wird der Feind es schwer haben, das richtige Gegenüber zu treffen.

Standarte der Raserei

Geeignet für: Einheiten mit Standartenträger

Eine Einheit, die diese Standarte führt, kann durch die magischen Runen besonders leicht in Raserei verfallen und dann den Feind mit entsprechender Kraft bekämpfen. Fällt der Standartenträger, so wirkt die Magie der Standarte nicht mehr.

Notizen ISTHAK



IKARION Software GmbH
Bahnhofstr.18-20 D-52064 Aachen
Tel: 0241/470150
Fax: 0241/4701525
Internet: http/www.ikarion.com
E-Mail: info@ikarion.com